no.338
1988年 8/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
AUGUST 15, 1988
毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人 赤木真澄　〒530 大阪市北区堂山町18－2（若杉ビル）☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$100.00 / year.

WMS社がバリー・ミッドウェー社買収

米国バリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長兼社長）は七月八日、同社のフリッパーとTVゲーム機製造部門であるバリー・ミッドウェー社を、ウィリアムズ・エレクトロニクス社（本社シカゴ、ルー・ニカストロ会長）の親会社であるWMSインダストリーズ社（本社ニューヨーク）に、八百万ドルで売却することを決めた。

バリー・ミッドウェー社の業績悪化はここ数年ひどく、そのためにさまざまな改善策が施されてきたが、今回の突然の売却処分となったもの。WMS社との取り引きが完了するのは八月上旬ごろになる見込みだが、今回の発表によると、WMS社に売却するのはバリー・ミッドウェー社の開発、製造、マーケティング業務に限られており、工場などの施設は含まれていない。また当然ながら、三百ものゲーム場を経営するアーケードチェーンのアラジンズ・キャッスル社などは含まれていない。

今後しばらく、バリー・フリッパーの半完成品などについては、ウィリアムズ社の工場が引継ぎ完成、出荷させることになる。WMS社側の説明によると、同社の下でバリー・ブランドのフリッパーとTVゲーム機の開発、製造が続けられるとのことだが、〝バリー社のバリー・ピンボール〟は五十七年の歴史を閉じる。

バリー社のミューレーン会長は、「今回の措置は、当社で進行中の機構改革の一部であり、健康のためのシェイプアップ機具製造に集中できるようにするためのものだ」と語っている。同社によると、バリー・ミッドウェー社のあった工場で、バリー社のヘルスクラブ部門（ヘルス&テニス社）が取扱っている、ウェイト・トレーニング機「ライフ・サーキット」などのシェイプアップ機具を製造する予定である。

バリー・ミッドウェー社の業務売却は、ミッドウェー社の終りをも意味している。ミッドウェー社は五八年に設立されたアーケードゲーム機メーカーで、六九年にバリー社に買収され、八二年からバリー・ミッドウェー社となった。八二年はTVゲーム機の大ヒットで最高の業績をあげたが、その後次第に後退、ここ数年はすっかり低迷していた（15めん「海外の話題」に関連記事）。

なおウィリアムズ社は四三年にウィリアムズ氏が設立したフリッパーメーカー。四七年に共同経営者となったサム・スターン氏が五九年に同社を買いとり、さらに六四年にシーバーグ社に売却した。シーバーグ社は後にXCORの資本傘下に入るなど、資本系列はめまぐるしく変化したが、八一年にウィリアムズ社は株式を公開した。現在その親会社、WMSインダストリーズ社はニューヨーク証券取引所（NYSE）上場会社。

日本初の西独フス社製「コンドル」
後楽園と横浜ドリームランドにオープン
後楽園ゆうえんちは3施設導入で一段と充実

後楽園ゆうえんち（東京都文京区、㈱後楽園スタヂアム経営）は七月二日に大型プール施設を、また十五日に日本初の新型遊園施設「スーパーシャトル」と、二階建ての「大メリーゴーランド」をそれぞれオープンし、都市型遊園地として一段と内容を充実させた。

これは八六年の「ウルトラツイスター」、「スカイサイクル」、八七年の「スーパー・テレコンバット」に続く、遊園施設の拡充で、もとの球場跡地の一部に「後楽園ゆうえんちプール」を、もとの「エンタープライズ」跡地に「スーパーシャトル」を、そして老朽化したメリーゴーランド跡地に「大メリーゴーランド」を新設、若がえりを図ったもの。

プールは㈱竹中工務店と栗田工業㈱が施工、六千平方㍍の敷地に波形プール（二千平方㍍）と子ども用プール（八十平方㍍）があり、七月二日から九月四日までの六十五日間、営業するもの。約五億円投資しており、営業期間中に二十五万人の利用を見込んでいる。

遊園施設「スーパーシャトル」は日本初の新型で、西独フス社の「コンドル」をミゼッティ工業㈱（本社東京、橋本敬造社長）が輸入、納めたもので、後楽園では名称を改めて付けた。スペースシャトル型のゴンドラ（二人乗り）七台をさげた四本のアームが回転しながら上下するもので、アームの先のゴンドラも円軌道を描くので、快適なスピードと遠心力を味わうことができる。最高部の高さ三十四㍍で、ゴンドラは三十㍍の高さまで上がる。外側直径二十㍍。定員五十六人、毎時六百人が利用できる。投資額約三億円、利用料金四百円。身長一・一㍍以上の人が利用できる。

二層式「大メリーゴーランド」は、川鉄商事㈱（本社東京、宇佐美泰輔社長）が販売したもので、㈱明和工務店が製作に当たった。馬四十二頭コーチ四台を配置、約六千個のイルミネーションで映える。回転部の直径は一階が十五・五㍍、二階十一㍍、建物全体は十七㍍、高さ十六㍍。定員五十八人で、毎時六百人が利用できる。投資額約三億円、利用料金三百円。三歳以上対象。

以上のうち西独フス社製「コンドル」は、七月二十一日、同様にミゼッティ工業を通じて、横浜ドリームランド（横浜市戸塚区、㈱横浜ドリームランド経営）で営業運転を開始した。これはゴンドラに鳥のコンドルの形を採用しており、名前ももとのネーミングのままとなっている。

後楽園ゆうえんちにオープンした「スーパーシャトル」

TVゲーム基板の輸出で
ココム規制影響
JAMMAは会員の相談に対応

TVゲーム機の基板などの輸出が、最近話題になっているココム（対共産圏輸出調整委員会）の厳しい手続きのために、通関手続きが停止されるなど困難な状況が六月中旬以来起っていたが、七月下旬現在かなり収まり、これらの輸出手続きは安定してきた。

これはAM業界と関係がない一連のココム違反事件の影響によるもので、他の業界でも同様の影響があるものと見られている。ココム規制の内容は一般に流布されておらず、このためどういうものについて、どういう手続きが必要かということもあまり明らかではない。しかしTVゲーム機基板の（共産圏でない）欧米への輸出に際して通関手続きを停止させられるというケースが相次いだため、JAMMAでは早速調査し、その問題点を会員に報告した。

六月二十二日付および二十八日付のJAMMAの会員あて報告書によると、16ビットのCPUを含む基板には演算処理能力が毎秒2メガビット以上あるため、ココム規制の対象となる。このため輸出通関手続きに、通産省が発行する輸出許可書（EL）またはココム非該当証明書を添付する必要があるが、これらの手続きには長い期間を要するとのこと。ELは仕向地がココム加盟国である場合は相手国政府などの輸入証明書（また非加盟国の場合は注文書か契約書）が必要となり、そのため日時がかかることになる。ココム規制「非該当証明書」は通産省内の委員会を経由するため一ヵ月はかかるとのこと。

従来は規制品目に該当するようなものが少なかったのに、近年の電子技術の発達により対象となることが増えたこと。また従来はそれほど厳しくなかった手続きが一連のココム規制違反で急に厳しくなったこと――が今回の問題の原因と考えられている。

六月二十四日のJAMMA理事会でもこの問題について討論が行なわれたが、必要な情報はJAMMA事務局がある程度世話をすることになった。その後、こうした問題は少なくなっており、輸出手続きにおいて必要な手続きが行なわれた結果、落着きを取り戻したと見られている。

警察庁保安部長に
森広英一氏就任

国家公安委員会および警察庁は、七月十四日に警察庁保安部長の異動を含める人事異動を発表した。これは十五日付で発令されたもので、二十五日付の異動を含め夏の定期異動とみなされている。

新たに警察庁保安部長となった森広英一氏は、東大経卒で三十四年に警察庁入りし、警察庁刑事局捜査第二課長、三重県警本部長、警察庁刑事局審議官、長官官房審議官を経て、六十三年一月から警察大学校副校長。岐阜県出身。五十四歳。

今回の異動のうち新風営法関係など関連分は次のとおり（敬称略）。

警察庁刑事局保安部長（警察大学校副校長）森広英一。中部管区警察局長（警察庁保安部長）漆間英治。

宮城県警本部長（警察庁保安部防犯企画課長）長倉真一。警察庁保安部防犯企画課長（警察庁警備局付）横尾敏夫。警察大学校警務教養部長（警察庁交通局交通企画課長）山田晋作。

▽退任　古山剛（東北管区警察局長）。

基板輸出の課題討議
JAMMA第43回理事会、社団法人化を日程に

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は六月二十四日、東京・永田町のTBRビルにて第四十三回理事会を開き、十三もの議案について審議した。これは六月上旬に予定したのが、訪韓チームの韓国訪問などにより延期せざるをえなかったため。審議は、重要と思われる議題から進められ、その内容は次のようになった。

(1) ヨーロッパにおけるコピー対策について、JAMMAの要請に基づき米国AAMAのロバート・フェイ専務が今春、英仏を訪問した際の報告書（本紙第332号既報）をもとに、いわゆるマルシー委員会が五月二十六日に検討した結果、いくつかの問題点があるとの報告が行なわれた。基本的には英仏とも、コピー品の輸入禁止など充実できるが、そのためにオリジナル・メーカーの商標などを両国税関に届け出ておくなど便宜を図る必要があるとのこと。しかし韓国から直接英仏に入る品物については対応できても、他の欧州諸国を経由した場合など、いぜん不明な点がある。こうした問題点につき再調査するようフェイ氏に依頼することが提案され、了承された。

(2) TVゲーム機基板などの輸出がココム（対共産圏輸出調整委員会）により困難になっていることについて、事情を確かめ速やかに対処するとの方針で、日南香専務に情報を寄せることが了承された**（別記事参照）**。

(3) JAMMAチームの訪韓について、日南専務と西村正広氏（データイースト）から報告があり（本紙前号参照）、それに基づきIACC（偽造防止国際連合）に加入したらどうかという提案があったが、手続きなど調査のうえで改めて提案することになった。なお韓国政府はコピー企業に対する奨励を行なっており、事態の打開は容易ではないが、日本のメーカー各社が著作権保護の方向で韓国のコピー基板業者らに対する法的手続きを進めていることが確認された。

(4) 会員の入会については、(有)サンワイズ（本社東京、松下清社長）の入会が一応承認された。タイトー、明昌特殊産業について会員代表者の変更、タイトー、コナミについて会員代理人届が提出されており、了承された。なおタイトーからの理事、末角要次郎氏は六月末で退社するとのことで、長谷川桂祐社長が理事を引き継ぐことになった（代理人は大植専務）。

(5) 今年二月の定時総会で発足した「特別賛助会員」制については、三月十日付で十三社に入会要請し、各社を訪問したりしているが、(株)リコー（本社東京、浜田広社長）、ヤマハ(株)（本社静岡県浜松市、川上浩社長）が入会を申し込み、承認された。ほか三社が辞退、その他が検討中となっており、さらに入会を促すことになった。これとともに会費も見直すことが了承された。

(6) 会員退会については、会員資格を喪失した(株)ウッドプレイス、会費未納（一年半以上）の玉村商事(株)、LTI工業(株)の三社について除名手続きを進めることになり、次回理事会で弁明の機会を与えることになった。

(7) JAMMAを社団法人化することについて、社団法人設立趣意書、申請に要する添付書類リスト、申請認可スケジュールなど、日南専務が説明した。それによると九月までに三回の「世話人会」を開き、十一月に「設立総会」を開いた後、認可申請を行ない、来年一月には認可を得る、とのこと。この方針で作業を進めることが承認された。

(8) 「風営法非対象機研究会」の新設が了承された。これは文字どおり風営「八号営業」の対象とならないAMゲーム機の範囲を広げようとするもので、原案では日南専務を含め五名となっている。「各社から自信のある機種を出し合い、委員会で検討のうえ理事会に図る」方向で、実務ベースで進めることになった。

(9) 以前から継続課題となっている「コンシューマー部会」の設置については、意見が分かれ、部会としては時期尚早なので「研究会」として改めて起案することになった。これは家庭用TVゲーム機市場が業務用（コインオプ）市場に重大な影響を及ぼしつつある状況のなかで対応を模索しようとするものだが、家庭用のことをJAMMAが対応することに疑問を持つ理事が多く、結局「部会」としては否決されたもの。

(10) AOUから四月二十一日付で「娯倫」（仮称）構想に関する協力依頼があり、JAMMAとして前向きに検討することになった（具体的な協議を進める）。

(11) TV麻雀ゲーム機に関わる問題で、健全娯楽推進委員会がまとめた文書「猥褻と受けとられるマージャンゲーム機の取扱いについて」（案）が提案され、会員への配布およびAOUへの通知についていずれも承認された（本紙第336号参照）。

(12) 産業統計などの基本となる「商品分類」の見直しについて、商品分類特別委員会（日南委員長）が検討しており、六月二日、二十一日の会合の結果について中間報告が行なわれた。これについては風営法との関連性が問題となるところであるが、機種の区分について後退しているとも考えられる部分がある。理事会では、さらに練り直し最終案は正副会長に一任することになった。

(13) 今年もAMショー開催に合わせて「国際会議」を開くことになった。これはTVゲーム機のコピー対策などを推進するためのもので、米国AAMAと連携して行なわれるもようだ。

その他、電取委員会からは九—十月をめどに電取法改正作業が進められていること、また事務局からJAMMAが参加している税制国民会議のことなど、いくつか報告があった。

写真はＪＡＭＭＡ第43回理事会（６月24日）のようす

出展51社と9%減
今年のAMショー申込み状況、8月5日に小間決定

第26回アミューズメントマシン（AM）ショーは、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中村雅哉会長）と全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）の共催により、十月五、六日の二日間、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれることになっているが、今年の出展社は昨年より五社少ない五十一社となることがわかった。

これは七月十九日に出展申し込みを締め切った結果、確定したもの。新風営法施行前の五十九年の出展社六十社からすると一五%減少、昨年と比べても三社（八・九%）減っている。しかし申し込み小間数は、削減調整を前提にしているためか今年もアップし、五百七十四小間（昨年五百三十小間）と八・三%増加している。

申し込み小間数の区画別の内わけは、アーケードゲーム関係が二十六社の三百八十五小間（昨年三百二十八小間で一五・九%増）、メダルゲーム関係が五社の二十小間（同四十七小間で、五七・四%減）、小型乗物機・遊園施設関係が二十一社の百六十四小間（同百五十小間で、九・三%増）、出版関係が三社の五小間（変化なし）。メダルゲーム関係は、大幅減となったのが目立つ。

JAMMAとJAPEAからなるAMショー委員会とショー実行委員会では、当初設定の四百六十四小間よりも申し込み小間数がオーバーしているため、例年どおり大きな小間から削減するなど調整（八小間以上について、小間数に応じ削減）。こうした削減調整を経て、八月五日に東京で開かれる「ショー説明、小間決定会」で、具体的な小間の配置などがすべて決まることになっている。

申し込み小間数の多かったのは、アーケード関係ではセガ社、ナムコ、タイトー、コナミ、カプコン、ジャレコ、テクモ、データイースト、SNK、アイレム販売の順。乗物・遊園施設関係ではトーゴ、ホープ、タスコ、明昌+岡本、スナガ開発の順となっている。

全出展社名は次のとおりである（五十音順、社名の下の数字は申し込み小間数）。

AMショー出展社

アイレム販売(株)13、朝日エンジニアリング(株)7、旭精工(株)6、(株)アミューズメント産業出版2、アミューズメント通信社2、(株)エス・エヌ・ケイ（SNK）13、(株)大阪テント4、思川企画(株)10、(株)カトウ製作所2、加藤工業(株)4、(株)カプコン29、(株)カワクス5、関西娯楽(株)3、(株)関西精機製作所6、コナミ(株)29、(有)こまや製作所5、(有)サンワイズ6、三和電子(株)5、(株)ジャレコ30、信水貿易(株)3、スナガ開発(株)13、(株)セイミツ商事4、(株)セガ・エンタープライゼス44、泉陽興業(株)と泉陽機工(株)8、(株)禅7、(株)総商4、綜合ユニコム(株)1、大仙産商(株)2、(株)タイトー37、(株)太陽自動機5、タスコ(株)13、辰巳電子工業(株)7、テクモ(株)23、データイースト(株)22、東亜無線電機(株)1、(株)トーケン2、(株)トーゴ18、(株)ナムコ33、日邦産業(株)4、(株)日本コインコ2、日本物産(株)10、(株)ホープ15、豊永産業(株)3、真砂工業(株)4、ミゼッティ工業(株)8、明昌特殊産業(株)と(株)岡本製作所13、(株)友栄2、(株)ユーピーエル4、(株)リッツ・ファンタジイ3。

ショー委員会スタート

今年の第26回アミューズメントマシン（AM）ショーを開催するためのショー委員会が六月二十四日、東京・永田町のTBRビルでJAMMAの理事会に合わせて開かれ、スタートした。

今回はショー委員会より先にショー実行委員会が六月十四日、同場所で開かれ、今後の作業日程などをあらかじめ検討しているのが特徴。

ショー委員会の第一回会合ではJAMMAとJAPEAの共催を確認し、ショー委員会およびショー実行委員会のメンバーも次のとおり確認した。

ショー委員会委員長＝中村雅哉氏、副委員長＝福田哲夫氏。委員＝中山隼雄氏、日南香氏、川楠俊太郎氏、菱川文博氏、木村雅三氏、長谷川桂祐氏、山田俊夫氏、福田博之氏、矢野徳蔵氏、岡田和生氏（以上JAMMAから）、平賀文夫氏、尾崎悦郎氏（以上JAPEAから）。ショー監事＝古川純一郎氏、吉野正彦氏（以上JAMMAから）。

ショー実行委員会は日南香委員長、市瀬龍雄副実行委員長ほか十三名が実行委員となっている。

ショーの収支予算案を原案どおり承認。ショーのテーマについては、長年掲げてきた〝健全な娯楽、明るい社会〟に代わり、新しく〝「遊び」が創る二十一世紀の夢〟とすることを決定した。

また今回もメダルゲーム関係は例年どおり展示区分をするが、〝子ども用メダルゲーム機〟については「一小間当たり一台に限り、実行委員会の承認を得た上でメダルゾーン以外への出展を認める」ことを明文化し、「出展のご案内」に盛り込むことになった。また家庭用の製品は従来どおり出品できない。このほか「合同パーティー」も例年どおり実施することを決めた。

なおショーの日程、テーマの変更、合同パーティーなどについては、昨年のショー委員会および実行委員会である程度検討されており、それらをもとに今年の委員会がスタートしたことになる。

パワードリフト 披露
セガ社記者発表、そして東京と大阪で新作展

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では七月十九日、東京・新宿のホテルセンチュリーハイアットで、同社〝体感ゲーム機〟第九弾「パワードリフト」についての記者発表を行ない、同機を中心に新TVゲーム機などを披露するプライベートショーを開催。また二十一日には大阪でもホテルプラザで同様のプライベートショーを開催した。新作発表会を訪れたオペレーターら関係業者は、東京会場で約四百人、大阪会場で約三百五十名だった。

記者発表会では同社から、小形武徳・販売事業部長、永井明・営業事業部長、鈴木久司・研究開発本部長、浜原慶三・海外事業部長、そして研究開発本部の佐藤秀樹理事、倉沢申部長の六名が、約三十名の記者に応対、「パワードリフト」について説明した。

同機の販売計画については小形氏が説明、「パワードリフト」は、新しいプレイヤー層を発掘した〝体感ゲーム機〟の第九弾であり、また新しいゲームコンセプトによりゲーム場の集客力アップに貢献できると思う——と語った。同社によると国内外で約三千台の出荷を予定している。

開発の鈴木氏は技術およびゲーム内容について説明した。同ゲームではX、Y、Zの各軸の同時回転により急こう配、ヘアピンなど従来のドライブゲームにはないリアルな3D画面、そして車速感応型のバイブレーションつき座席部分——などが特徴とされている。

この後、同社の開発部員らによるデモンストレーションが行なわれた。

また浜松で七月二十三日オープンするセガ社「スーパーサーキット」についての説明も行なわれ、小形氏が開発経緯、佐藤理事がゲームコンセプトとシステムのあらましについて語った。それによると、同社では「スーパーサーキット」の初年度売上げを五十億円と見込んでいるとのこと（次号で詳報）。

プライベートショーでは、「パワードリフト」デラックス（本号「話題のマシン」参照）、システム16用「センターコート」、26インチモニターを持つ新キャビネット「エアロシティ」、「ギャラクシーフォース」スーパーデラックス用のミラートップ（前半分のデコレーション）、「ギャラクシーフォースII」デラックス（本紙前号「話題のマシン」参照）のほか、「スーパーサーキット」を紹介するビデオが披露された。うち「ギャラクシーフォースII」は、「ギャラクシーフォース」の完成版。

「パワードリフト」では16ビットCPUが三個と8ビットCPUが二個使われており、これらのハードによりムービングコックピットとリアルな3Dグラフィックスを一体化させ、スピード感あふれる競技を可能にしているとのこと。

「センターコート」はテニスコートを上から見た形でのテニスゲームで、四人同時プレイ可能。二本のレバーと左右ボタンでキメ細かいテニスプレイが楽しめる（発売時期、価格など未定）。新型のTVゲーム機キャビネット「エアロシティ」は高画質、ステレオ音源、アップライトにもなる——などが特徴（業者価格二十九万円）。

セガ社新作の記者発表で、上の写真（左から）浜原、永井、小形各部長

セガ社新作展のようす。上は東京会場（７月19日）、下は大阪会場で

北海道・東北・関東正副会長会議

協会間の交流を
今回は入江、大野両氏の祝い兼ね

関東（東京を除く）以北の各道県のオペレーター協会の正副会長らを対象に、群馬県健全娯楽業協会の吉村敬一郎会長が呼びかけ人となって、七月十三日、群馬・伊香保温泉「さつき亭・石坂」で「北海道、東北、関東正副会長会議」が開かれ、各道県協会間の交流が一段と進んだ。関東地区での懇談会合は、六十年に栃木で初めて開かれ、六十一年は東北を含め宮城で開催、今回は北海道を含めたものへと拡大してきている。

出席者は北海道・田中会長、宮城・佐久間会長、畑中副会長、山形・松田会長、茨城・梶会長、宇島、大野両副会長、栃木・入江会長、毛塚、岡田両副会長、群馬・吉村会長、安井、長井、山田各副会長、山本氏、埼玉・佐藤理事長、細川副理事長、菅原理事、千葉・山本会長、中島、飯島両副会長、神奈川・加茂理事長、宮地副理事長、山梨・畑会長、長野・井手副会長。これに愛知・加藤会長が加わり、来ひんとしてAOUの森常務と合わせ総勢二十七名。

会合は長井氏（群馬）の司会で進められ、まず吉村氏が、「三回目の会合として、入江、大野両氏の祝いを兼ねて懇談会としたい」と挨拶。各自自己紹介した後、最近の新正副会長が紹介された。

ここで入江氏（栃木）の快気祝および大野氏（茨城）の市議当選祝として佐藤氏（埼玉）が祝辞を述べ、吉村氏から記念品が贈られた。

来ひんの森氏は、「AOUは各地の活動の集積として中央官庁と折衝するもの。そのためには各地の協会間の交流は大きな意義を持つ」と挨拶した。いわゆる「養成講座」開催について、加藤氏は直前にAOUの「愛されるゲーム場づくり委員会」を開いたとして、その結果、できれば次回東北そして関東で開く予定だ、と語った。

この会合の今後の進めかたについては、気軽に参加できること（山本氏）、質素に行なうこと（佐藤氏）、テーマを決め討議をすること（中島氏）などの意見が出された。会議の後は宴会式の懇親会となった。

なお翌十四日の朝は、伊香保CCで親睦ゴルフコンペがあり、中島氏（千葉）が優勝した。

北海道、東北、関東正副会長会議にて、下は挨拶する愛知・加藤会長

特許・実用新案 出願公告・公開
（7月16日～29日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

七月二十一日＝「移動物体および遊戯場物体の表示制御方法および装置」、アタリ社（米国）、63－36786(前)、54－152535。

実用新案出願公告

七月二十七日＝「遊戯機械における操縦装置」、(株)ナムコ（東京）、63－27748、56－122494。

特許出願公開

七月十九日＝「釣り遊戯機」、(株)ナナオ（石川）、63－174681、62－5299。

七月二十二日＝「TVゲームシステム」、松下電器産業(株)（大阪）、63－177893、62－10515。

実用新案出願公開

七月二十八日＝「振り向き玩具」、(株)ナムコ（東京）、63－183087、62－16639。

七月十六日＝「ビデオゲーム用転球遊戯機操作盤」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、63－111189(請)、62－1837。「観覧車の高度表示装置」、泉陽興業(株)（大阪）、63－111190、62－4060。

七月二十三日＝「ゲーム器」、高梨浩治（宮崎）、63－114693(請)、62－7316。

セガ社取締役17名に

新任3名、森氏はCSK専任のため退任

上原宗吉氏　内藤経雄氏　中嶋孝仁氏

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では七月二十二日の定時株主総会で、新任取締役三名を含め取締役十七名、監査役三名を選任した。これは任期満了に伴う役員改選によるもので、取締役だった森健次郎氏が退任しており、取締役は十五名から二名増えて十七名となった。今回の役員異動の内容は次のとおり（カッコ内は旧職。うち「理事」は取締役直前のポストを意味するとされている）。

新任取締役＝上原宗吉HE事業部長、内藤経雄経理本部長、中嶋孝仁氏（理事）。退任＝森健次郎氏（取締役）。

新任取締役の略歴は次のとおり。

上原宗吉氏は昭和十一年生まれ、三十年二月にトミー工業㈱の前身である三陽工業㈱に入社、四十八年に㈱トミー取締役、五十一年同常務、五十八年同専務、六十一年トミー工業の専務、六十二年同子会社の㈱ユージン・社長に就任し、今年三月退任。六月からセガ社HE事業本部長。

内藤経雄氏は十四年生まれ、三十六年に住友銀行入行、五十五年香港支店副支店長、六十二年（東京駐在）検査員を経て、六十二年四月にセガ社の国際戦略室長、今年五月から経理本部長。

中嶋孝仁氏は十六年生まれ、三十九年に日本長期信用銀行入行、五十七年パリ駐在員事務所長、六十年参事役を経て、六十二年七月からセガ社理事。同八月から、セガ社の子会社であるセガ・オブ・アメリカ社（SOA）の副社長を兼任している。

なお森健次郎氏は㈱エスコ貿易社長（五十四－六十年）を勤めた後、㈱CSK系の役職に就いた。

また同社では二十二日付で次のとおり役員異動を行なったことを、二十八日に明らかにした（カッコ内は旧職名）。

取締役総合レジャー企画室長兼営業事業部長補佐＝和知満男氏（同経営戦略室長兼営業事業部長補佐）。同・経理本部長兼国際戦略室長＝内藤経雄氏（同経理本部長）。

隔月のペースで進める
ジャレコ内覧会
「武田信玄」、25型ポニー披露

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）では七月十四日に東京本社で、十八日に大阪営業所でそれぞれ同社TVゲーム機の新製品内覧会を開いた。

これは五月二十四日、東京本社で開いた内覧会に続くもので、同社としては今後、二ヵ月に一度のペースで開いていくとしている。前回はメガシステム1シリーズの「P－47」、「キックオフ」を中心に、CBシリーズ「魔魁伝説」を披露した。

今回の内覧会では、発売が間近となった「魔魁伝説」（前号「話題のマシン」参照）に続き、メガ1シリーズ三作目「武田信玄」と、同社の新型TVゲーム機キャビネット「テーブルポニー25インチ」を中心としている。

うち「武田信玄」は横スクロール、八方向レバー操作、二人同時プレイ（途中参加可能）による戦国時代をテーマにした戦闘ゲーム。PC基板（本号「話題のマシン」参照）。

「テーブルポニー25インチ」は、25ｲﾝﾁの大型TVモニターを内蔵したもので、画面の大型化を図った。以上のほか子ども用メダルゲーム機「燃えろプロ野球ホームラン競争・P2」など披露した。

アイレム内覧会
新作「最後の忍道」を急ぎ発表

アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）では七月二十一日、大阪本社で同社TVゲーム機の新製品「最後の忍道」内覧会を開いた。これはかねてより開発中のもので、発売時期が決まったことなどから披露したもの。

コンピューターグラフィック（CG）技術を駆使したキメ細かい画面展開で、横スクロール、八方向レバーと三つのボタン操作、武器と忍法の二種同時攻撃を進めていく戦闘ゲーム（本号「話題のマシン」参照）。

販売はPC基板が中心だが、「Mr.ヘリ」用のROM、「Rタイプ」用サブ基板によるソフト変更も可能。これは半導体不足によるもので、基板の供給が思うようにいかないためだが、一方「Rタイプ」などは好インカムを続けていることから、ソフト変更も営業上難しい、と見られており、半導体の安定供給が望まれている。

同社内覧会ではこのほか、参考出品として卓上式電子占い機「ネームメート」が披露された。これは同社PTLシリーズの九作目となるもので、液晶表示で操作、入力がより簡単にできるようになった（スタンドを付けることができる）。

写真はジャレコ内覧会（上、東京）、アイレム販売内覧会のようす

論潮
虚構と教育と

東京・目黒区の中学二年生が両親らを刺殺したという「中学生殺人」事件については、考えるだけでも重苦しいが、朝日新聞（七月十九日）の家庭欄で作家の藤原新也氏がTVゲームとの関連付けをしているのを見て、多少は感心させられた。

同氏は今年初めて家庭用TVゲーム（具体的には「ドラゴンクエスト」）に接し、そこに「TV画面の中の、より現実らしい虚構の中に脱出し、身体を遊ばし、息を吹きかえす」のを発見したと言う。このことから「中学生殺人」の少年についても「ひょっとしたら凶器調達の発想をあの虚構遊戯の中に得たのではないか」など、事件の背景にこうしたTVゲームの虚構性が働いていると分析、「シミュレーションの世代においては虚構の側からの現実の浸食がはじまっているのだ。つけ加えるならテレビゲーム画面の中の私（主人公）は死んでも何度も生きかえることになっている。ひょっとしたら少年は自殺の意味を知らないでいるのかも知れない」、と結んでいる。

ここには、TVゲーム自体の虚構（フィクション）性についての考えが展開されている。実際このことは自明の理とも言えることだが、TVゲームを知らない（あるいは理解しようとしない）人びとにとっては、まったくわからないことだろう。TVゲームは初期の段階から、こうした本質的性格を持って今日まで発展してきた。その中には、主人公となったプレイヤーがさまざまなハンディや難関を突破して、ゴールへとたどり着くことのできるロールプレイングゲーム（RPG）もある。こうした教育的要素を持つTVゲームはRPG分野以外にも数多く、大部分が教育的要素を持っていると言ってもよいほど多数を占めている。

しかし現実は厳しい。虚構ではなく実際の賭博の道具にすぎないギャンブル分野もまた、TVゲームのひとつに数えられる。これらは明らかに区別されるべきだが、それには大きな困難がある。

大レ協・6月例会で
事業部長ら披露
峯氏には感謝状と記念品贈呈

大阪レジャー機器㈿（事務局大阪、田中熊雄理事長）では六月十七日、大阪・森の宮の青少年会館で六月例会を開き、新役員態勢が整ったことを報告した。

同組合では五月十六日の第九回総会での任期満了に伴う役員改選で田中新理事長を選任し、六月四日の理事会を経て新役員を決定している（総会の内容および新役員名は本紙第334号既報）。

例会では田中理事長が挨拶するとともに、新役員を紹介した。なお役員のほか各部門の担当者が次のとおり決まっている。

事業部長＝松居袈裟子氏（㈱大阪サービスゲームス）、会計＝伴久子氏（㈲東芸社）、厚生＝陳彭氏（銀座商会）。

この後、同組合設立以来、理事長を務めてきた峯久氏に、長年の功労をたたえ感謝の意を表し、田中理事長から感謝状と記念品が贈られた。そして峯氏を名誉理事長とすることになった。これに関し峯氏はお礼とともに「難局の時こそ手を取り合っていくのが組織の力」と述べた。

このほかAOU、OAOの活動状況についての報告、出席メーカー五社による新製品の動向などの説明があった。

なお同組合事務所にファクシミリを設置したことが報告された。FAX番号は〇六（七六二）六七八七（電話番号と同じで切替え式）。

コナミ工業の上場株式
1部へ移行
8月1日から東証、大証で

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）の上場株式について、東京証券取引所および大阪証券取引所は、それぞれ市場二部から一部へ指定替えし、八月一日から一部での取引を開始する、と七月二十日に発表した。

これは発行済み株式数が二千万株を超えるなど第一部の指定基準を満たしているため、申請に基づき審査し指定替えを認めたもの。

業界関係では四十五年に大証一部、五十八年に東証一部に指定替えした任天堂㈱に続くもの。

事務所移転

日本物産㈱・東京事務所＝東京都台東区元浅草三丁目三の十、元浅草リエンハイム、☎八四七－四六八一、弓木田和美課長。

電話番号変更

㈱タイトー・大阪ビル＝大阪府守口市佐太中町七丁目一八〇の三、☎大代表九〇五－四五五五。なお地方部は四五五〇、大阪販売第一は四五五三、大阪販売第三は四五五四（いずれもダイレクトイン）。

未来博88

岐阜市内で開催

夏休みシーズンで盛況 遊園施設に長蛇の列も

泉陽興業、泉陽機工が「プレイランド」を運営

写真はいずれも未来博の遊園地部分「プレイランド」のようす。同ランドのシンボルは大観覧車で、金華山（上の写真背景）や長良川、岐阜市街を一望に見渡せる

岐阜市の長良川に面した岐阜県総合運動場で、「ぎふ中部未来博覧会」（ぎふ中部未来博覧会協会主催、略称「未来博88」）が、七月八日から七十三日間の会期で開催されており、同博の遊園地部分「プレイランド」を泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）と泉陽機工㈱（同）が運営している。

主催者側によると「東西文化交流の接点として重要な役割を担ってきた岐阜が、来たるべき未来への情報発信基地として新たなスタートを切る」という趣旨でこの未来博が開かれ、「人を中心とした豊かな未来の姿を提案する」ため、テーマを「人がいる、人が語る、人がつくる」と設定し、「で愛、ふれ愛、ゆめみ愛」をキャッチフレーズにしている。

会場面積は二十三万平方㍍あり、遊園地部分とパビリオン二十一館に六十六団体八十八企業が出展している。会場中央部に長さ二百七十㍍、幅三十六㍍、高さ四・二㍍のデッキを設け、デッキ上から会場内をある程度見渡すことができるようにしてあるのが、同会場配置の特徴。

同博覧会はちょうど夏休み期間中に開かれ、交通の便もよいことから、開幕以来大変な賑わいを見せており、七月末までに約百万人の入場者を数えている。主催者側では「一日平均四万人強、一日最高八万二千人が来場し、この調子でいけば予想入場者数二百五十万人を大幅に上回るだろう」としている。

大型14種とゲーム場も独自性を示す展示部分

「プレイランド」は会場内の西端部分にあり、一万四千平方㍍の敷地に遊園施設から小型乗物機、ゲーム場まで多彩に展開しており、入場者数が多いだけにほとんどの乗物機に順番待ちの列ができている。遊園施設十四機種、小型乗物機五十数台、そしてカーニバルコーナー、ゲームコーナーを設置しており、その内容は次のとおり。

遊園施設のシンボルとなっているのは①大観覧車「ジャイアントホイール」。同機は高さ五十㍍、六人乗りゴンドラが三十六台設けられ、定員は二百十六人。所要時間は約十二分。

若者に人気を博しているのは②ローラーコースター「キャメルコースター」で、これは全長八百㍍のコースを一両六人乗りの車両が八両連結（定員四十八人）で疾走。コースはアップダウンに多くのカーブが採り入れられているのが特徴。身長百四十㌢以上の乗車制限がある。以上二機種とも利用料金は五百円。

③「フライングカーペット」＝四十人乗りのカーペットが水平に三百六十度回転する。身長百四十㌢以上。

④「グレートポセイドン」＝五十人乗りの巨船が振り子式に動く。五歳以上の年齢制限があり、七歳までは保護者同伴となっている。

⑤「スーパースイング」＝二人乗りの座席十四台が高速回転。以上三機種はいずれも利用料金は四百円。

ペダル走行式乗物機が二機種設置されており、いずれも高架レール上を進むもので、親子連れの人気を集めている。一機種は⑥「UFOサイクル」で、これはレールに接する大きな輪を、ペダルで回転させることによって走行するもの。身長制限は百三十㌢以上。もう一機種は⑦「サイクルモノレール」で、同機の身長制限は百二十㌢以上。

⑧「ミニジェット」＝二人乗りのヘリコプターや飛行機、コミカルな虫などの乗物機十二台（定員二十四人）が上下動しながら回転する。五歳以下は保護者同伴。

⑨「SR2」（米国ドロン社製）＝十二人乗りの宇宙船が、内部で映し出す映像に合わせて揺れ動くもの。同機は屋外に設置されており、内部は送風だけで冷房されていないため、かなり暑い。

⑩「日本怪談物語」＝現代版お化け屋敷。以上はいずれも利用料金三百円となっている。

⑪「ピーターパン」＝バーを前後させるとワゴンが三百六十度回転。五歳以下は保護者同伴でないと乗れない。

⑫「トップスインガー」（三和鉄工製）＝体を上下させるとワゴンが回転。六歳以下は保護者同伴。

⑬「おとぎ列車」＝レール走行式乗物機で、機関車〝フェニックス号〟が六人乗り客車を五両（定員三十人）連結。

⑭「ファアファパーク」（タスコ製）＝「ファアファアラッコ」や「ファアファアサファリペット」など数種のエアーアクション遊具を設けた施設。以上四機種はいずれも利用料金二百円。

小型乗物機は、円形プール上を進むバッテリー式ボート「バンパーボート」（八台）、8の字形コースのレール走行式乗物機「ジャンボトレーラー」と「ひかり号」、囲まれたスペース内を走行するバッテリーカー（十四台）、また会場内を走るぬいぐるみ式バッテリーカー「サファリペット」（五台）、各所に設置された定置型乗物機（二十二台）など。

ゲーム関係は「ゲームコーナー」「ダウンタウン」として、いずれもテント張りで設置。「ゲームコーナー」は約四百平方㍍に、TVゲーム機十二台、その他アーケードゲーム機約三十台、プライズマシン二十五台、メダルゲーム機数台の計約七十五台を設置している。「カーニバルコーナー」は三種類あり、ネコが顔を出すポリバケツにボールを投げ入れる「カンボール」、バスケットボール投げ、そしてガンゲーム機「ターゲットライン」（栗田技研製）を設置。

なお同博覧会終了後はプレイランドの機械はすべて撤去されるが、そのうち「キャメルコースター」と「ジャイアントホイール」は、恵那峡ランド（名古屋市、日建開発㈱経営）が買い取ることになっており、また「UFOサイクル」を宝くじ協会が買い取り岐阜県内の公共施設に設置することが決まっている。

さてプレイランド以外では、遊びあるいは中部地方の郷土色を前面に押し出した施設が多い。地方博で常連の大手企業も他の博覧会とは異なる趣向で出展しているところもあり、また地元の中小企業が多数参加している。その意味でこの未来博は、他の地方博でのマンネリ化を脱しようとの意図が見られ、評価されている。主な施設の内容は次のとおり。

「三菱グループ・チャイルドワールド」＝テント張りで直径十三㍍のすり鉢型施設の底にボールプールを設け、滑り降りてボールの池の中で遊ぶ「巨大アリ地獄」、科学的トリックを見せる「体験ランド」を設置。

「みずとみちのワンダーランド」＝中部地方の名所を配した迷路で、途中でクイズに答えながら進む。

「緑と木のむら」＝丸太を使った各種のアスレチック遊具を組み合わせた施設。

「世界の占い館」＝星座別のゲートから入り、しゃべる占いロボット、映像、パソコン、占いのショーなどで各種の占いを紹介。

「ゆとりずむ館」＝野菜や果物のロボットによるコンサートがある。

このほか洋風の城をデザインし、三十分ごとに人形が現われてショーを演じる「サーカスビレッジ」、各種のパソコンゲームを中心にした「情報エレクトロニクス館」などがある。

他の地方博ではほとんどのパビリオンに採用されている大型スクリーンによる映像館は、未来博では三館しかない。

なお同博終了後は一部の建物がスポーツ施設として残り、会場は総合運動公園になる。

上の写真はコース全長八百㍍の「キャメルコースター」、左の写真は四十人乗り「フライングカーペット」

左の写真は会場内を進む「サファリペット」、下の写真はレール走行式「おとぎ列車」

いろいろなキャラクターの乗り物が上下しながら回転する「ミニジェット」のようす

バッテリー式ボート「バンパーボート」、後方は高速回転する「スーパースイング」

内部で映画を上映し、映像に合わせて全体が揺れ動く米国製「SR2」（定員十二人）

数種類のエアーアクション遊具を組合わせたタスコ製「ファアファアパーク」のようす

アーケードゲーム機を七十数台設置したテント張りのゲームコーナーにて

マスコット「彦丸」

右の写真は「グレートポセイドン」とバッテリーカー、下は「UFOサイクル」と「サイクルモノレール」

すり鉢型テントとボールプールを組合わせた施設「巨大アリ地獄」

プレイランド配置図

ナムコ、浜松のスポーツ施設内に新ロケ1号店

"プレイフィールド PLID'S"（プリッズ）にも新参入

ボウリング場運営

いずれも「プレイフィールド・プリッズ」の店内にて。上の写真はゲーム機フロア、左の写真はビリヤードフロアのようす。店内は大変明るい

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、同社の新しいタイプのロケーション第一号店となる「プレイフィールド・プリッズ」を、静岡県浜松市郊外に新設されたスポーツ施設内で、七月二十二日オープンさせた。また同施設内に、同社初の運営によるボウリング場も同時オープンし、とくに地元のヤングアダルトの間で話題となっている。

同スポーツ施設は「ジャスコシティ・スポーツランド」と呼ばれ、既存の大型ショッピングセンター「ジャスコ浜松西店」に隣接して新しく建設されたもので、建物面積は約六千七百平方㍍。二階建てで、一階はウォータースライダー付きの大プール（冬はアイススケートリンクになる）を中心に、「プリッズ」のほか体力づくりの各種機械を備えたトレーニングジム、新体操の練習場、スタジオ、レストランなどがある。二階はボウリング場を中心に、二十五㍍プール、健康風呂などが設けられている。

隣接するジャスコ浜松西店は年間五百万人の入店者があるというSCで、店内二階にナムコ直営店「ナムコランド」が以前から設置されている。この関係から今回、ナムコにゲーム場とともにボウリング場運営の話が持ち上がったもの。同社では新しく設けられるゲーム場については、「ナムコランド」との競合を避けるため、対象客層の異なる新しいタイプのものを企画した。

同社はこれまで親子連れが対象のSC内ロケ「ナムコランド」（百数店）、若者向けに繁華街に設けたゲーム場「プレイシティ・キャロット」（七十数店）、そして同社によると「キャロット」を〝卒業〟した大人を対象に〝元ナムコファン〟を呼び戻すという趣旨のゲーム場「プラボ」（二店）と、対象となる客層に合わせて三つのタイプのゲーム場を展開している。今回の「プレイフィールド・プリッズ」は四番目のタイプの第一号店となるもの。

同店の設置について同社では「対象客層はヤングアダルトのカップルと小中学生の子どもがいる三十代のニューファミリーで、経済的にある程度余裕のある大人に的を絞り、スポーツ施設内にあることから、スポーツ心のある人がなじめるような店づくりをした」としており、今後このタイプのゲーム場を「プレイフィールド○○」として展開していくとのこと。

上の写真は窓側にTV体感ゲーム機を設けたフロア、下は女性のグループに人気が高いという「ファイナルラップ」などのようす

ゲーム機とビリヤード 8号営業対象外で展開

「プレイフィールド・プリッズ」は同スポーツランド西側の一階にあり、フロア面積は四百五十三平方㍍。なお「プリッズ（PLID'S）」はPLAYとKID'Sを合わせた造語とのこと。店内はアーケードゲームフロアとビリヤードフロアに二分されており、同社では「お父さんが子どもにビリヤードを、子どもがお父さんにTVゲームを教える、というほほえましい光景が見られることを期待している」としている。店内は南側が全面ガラス張りのため、大変明るい。装飾はビリヤードとゲームフロアの境目に、アーチ型のゲートが設けられているくらいで、とくに凝ってはいないが、客が店内を効率よく動けるように、レイアウトを工夫してある。

同店の責任者を兼任している同社豊橋事務所の安田和志所長は、「ビリヤードの順番を待つ人のゲーム機への誘導や、静かなゲームに飽きた人が激しい動きの体感ゲームをプレイしたくなるような機械配置など、工夫すべき点はある」としている。

ゲーム機フロアは同社「ファイナルラップ」（デラックスタイプ）六台が中心で、同機は若い女性のグループに人気がある。安田所長は「女性客がよく入ると、自然に男性客も増え、全体の売上げアップにつながる」と語る。

TVゲーム機はこのほか体感ゲーム機（セガ社製四台、コナミ製一台）五台、同社ミディ型「コンソレット筐体」によるものが十九台。フリッパーが三台、クレーン機三台、電子ダーツ（米国バレー社製）二台、ガンゲーム機とモグラ叩きが各一台。また盤上でパックを滑らせて止まる位置を競うシャッフルボード（アメリカン・シャッフルボード社製）も一台設置。計四十一台のAM機があり、メダルゲーム機、テーブル型のTVゲーム機は設置されていない（リースはない）。

安田　和志所長

プールテーブル（米国マーレー社製）はポケット七台、四つ玉一台の八台を設置している。

安田所長によると「現在設置のゲーム機でちょうど風営八号許可の要らない〝一〇%〟になり、TV機一台でも増やすと風営の対象になる」としている。なお同店ではスロットレーシングも近く設置する予定で、現在検討を進めている。また同店は他の飲食店からの要望を受けて、店内での飲食サービスは行なわず、飲料自販機も設置していない。

同社初のボウリング場は「ピンポップレーン」と呼び、一フロアに二十四レーン（AMF製）を設置している。スコアはコンピューターにより自動的にTV画面に表示されるシステムになっている。

このボウリング場の入口にある空きスペースにも、アーケードゲーム機が設置されている。設置内容はミディ型TVゲーム機六台、コックピット型TVゲーム機二台（いずれもコナミ工業製）、フリッパー三台、クレーン機四台、モグラ叩き一台、ガンゲーム機一台の計十七台となっている。

なお「ナムコランド」は近年幼児向けミニ遊園地指向を強め、ジャスコ内ロケでもレール走行式や定置型乗物機十台を中心にAM機を設置するなど、他のタイプのロケとの差別化を図っている。

ナムコ初の直営ボウリング場（上の写真）と同ボウリング場内のゲームコーナーのようす

「ジャスコシティ・スポーツランド」の外観（上の写真）と一階にある「プリッズ」の外からの入口部分にて

電子ダーツ
カウンター
シャッフルボード
UFOキャッチャー
両替機
カウンター
事務所
入口
ビリヤードフロア
TVゲーム機
クレーン機
スウィートランド
対抗モグラ
TVゲーム機
ファイナルラップ（デラックスタイプ）
ウェック ル・マン24
休憩カウンター
ブルズアイ
TV体感ゲーム機
フリッパー
入口

「プレイフィールドプリッズ」配置図

新潟市郊外に1号店

入場料制の屋内遊園地オープン

「遊びの広場」

後楽園ロコモティヴ運営

上の写真は「あそびの広場」を2階部分から見たようす。下の写真は同遊園地の入口部分で、硬貨投入により入場

小関 捷吾常務

林 有厚社長

㈱後楽園ロコモティヴ（本社東京、林有厚社長）では七月十五日、新潟市青山に全天候型の屋内ミニ遊園地「キディランド"あそびの広場後楽園"」をオープンさせ、新しい試みのロケーションとして話題を集めている。

同社は東京を中心に十五ヵ所のゲーム場を運営しているオペレーターだが、遊園地の運営は初めてとなる。この「あそびの広場」は昨年八月に計画され、今年二月から建設工事を進めてきたもので、総工費は約五億円。

オープン当日、同遊園地内で関係者ら約五十名が招かれ竣工式が開かれた。挨拶に立った林社長は「かねてより念願の屋根付き遊園地を当地に開設することができ、大変うれしい。地元の関係者各位の理解と協力に感謝している」と述べた。また来ひんを代表して新潟市議会議員の大野久氏が「子どもたちに楽しみと夢を与える広場が新潟に進出してきたことに対し最大の賛辞を贈りたい」と挨拶し、地元青山自治会の長谷川市衛会長からも祝辞があった。テープカットは林社長と、同遊園地のオーナーである富士興産㈱の鈴木嘉道専務により行なわれた。なお当日、地元の幼稚園児約二百人が招待された。

風営対象外のゲームフロア

「あそびの広場」は約四十台の乗物機と約七十台のゲーム機が設置されており、同社では「後楽園の遊園地運営と、ロコモティヴのゲーム機管理の経験とノウハウを生かしたもの」としている。

建物は六十六㍍×約三十一㍍で面積は約二千四十平方㍍あり、高さは七㍍。内部は一部（四百九十三平方㍍）が二階になっており、二階部分に各種ゲーム機が設置されている。無数のスポットライトやけい光灯だけでも場内は大変明るい上に、帯状に幅広くとられた透明窓ガラスからの自然光が入るため、建物の中にいることを感じさせないほどの明るさがある。

同広場は入場料制になっており、"遊園地"の体裁をとっている。入場料は大人も子どもも一人百円で、硬貨作動式による入場システム（硬貨を投入すると遮断機が解除され通り抜けられる）を採用している。このため園内のゲーム場は、新風営法施行令に定められている「（入場料金を徴する）遊園地内の区画された施設」に当たり、八号営業の許可がいらないことになっている。

円形に並んだ14台の汽車が波状レール上を回る「おとぎ列車」（上の写真）とやや傾斜のついたレールを走行する「宇宙列車」（下）

三㍍の高さをペダルで走行する「スカイモノレール」（写真中央）と定置型乗物など

一階部分は大小の遊園施設や小型乗物機を中心に設置。主なものは次のとおり。「スカイモノレール」（トーゴ製）＝地上三㍍、全長百三十八㍍のコースをペダルを踏んで走行（一台二人乗り）。「おとぎ列車」（同）＝メルヘンチックな機関車（二人乗り）十四台が波状の円形レール上を回転するもの。「宇宙列車」（同）＝二人乗り汽車が電飾付きトンネル内などを走るレール走行式乗物機、「異次元世界」（禅製）＝迷路状通路を歩きホログラフィーによるトリックなどを見せるファンハウス。このほか定置型乗物機十数機種、バッテリーカー約十台、レール走行式乗物機二機種。またゲーム機も、的に当たると手品師が手品のタネを明かす光線銃「シューティングマジック」（関西精機製）など、アーケード機数台を設置。そしてイメージキャラクターの大きなピエロ、足をデザインしたイスも配置してある。

二階にはコックピット型五台を含むTVゲーム機十台、フリッパーとミニボウリングゲーム機各二台を含むアーケードゲーム機、プライズマシンが三十台、そして大型メダルゲーム機やマネープッシャータイプを中心にしたメダルゲーム機約三十台を設置。利用料金は二百円（大型乗物）から三十円（ゲーム機）まで。

同社では一階はファミリー客、二階は学生やアベックを対象にしているとのこと。また同社は東京・池袋の「ザ・ピエロ」など既存ロケを二年前から遊園地化指向で進めてきており、「あそびの広場」はそれを一応完成したものとしている。同社の小関捷吾常務は同広場について「最初からゲーム場ではなく遊園地として計画したもので、遊園地である以上は入場料制をとることにした。ゲームコーナーも（風営対象にならず）このほうがいい。今後こうした屋根付き遊園地を各地に作っていくことも考えている」と語っており、現に同様の施設を作りたいという引き合いが、数件来ているとのこと。オープン後の最初の日曜日には八千人の入場者があったとのことで、年間十六万人の来場を見込んでいる。

なお同施設に隣接して、後楽園のスポーツ部門会社がプールやサウナなどのスポーツ施設を来年早々開設する予定で、同ロケとの相乗効果が期待されている。

上の写真は巨大ピエロや足の形のイスなどを設けた休憩所にて。写真の左上の部分がゲームコーナーを設けた2階フロアになっている

ガンゲーム機「シューティングマジック」

自販機
大型メダル機
ミニボウリング
メダルゲーム機
休憩所
ゲームコーナー
スカイサイクル

「遊びの広場」配置図
上の図は2階のフロア

写真はいずれもゲーム機設置部分のようす。2階ゲームコーナー（上）とその真下の1階にも数台のアーケードゲーム機を設置

VHD
VideoDisc
KARAOKE

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT **TD-S**

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社 ティアンドエム
〒534 大阪市都島区中野町４丁目８－10
TEL(06)356-0467(代)　FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

LOST WORLDS

TM
© CAPCOM

カプコン
CPシステム
第一弾

今日こそ息の根を止めてやるぜ!!

破壊神にして魔の創造主、天帝「バイオス」。
彼の生みだした8邪悪神は、あらゆる文明を滅していった。
最後まで抵抗を試みた人族の都市も完全に破壊され、今ではダストワールドと呼ばれる廃墟となってしまった。しかし、
人々の無念のオーラはこの地に2人の超戦士を誕生させた。

5ステージともなると、敵も強い…
が、さらに強力な武器を買って
戦闘開始!!

数画面に及ぶ巨大な敵を次々に
倒せ!目指す天帝まであと1歩!?

こんな所でヘバッてるようじゃ
打倒天帝なんて夢のまた夢!

CAPCOM BOWLING
CAPCOM

迫真のボーリング
シミュレーション
ゲーム

CAPCOM BOWLING™

客層を選ばぬオール・マイティゲームです!!

「難しいゲームは、もうたくさん」という人も楽しく遊べるカプコン・ボウリング。
もちろんマニアにも充分楽しんでもらえる奥の深さも備えています。
〈誰もを巻き込むオモシロさ〉。それがカプコン・ボウリングです。

高さ1,690㎜・幅580㎜・奥行900㎜・重量110kg　Ⓣ95-3373

株式会社 カプコン
〒540 大阪市東区大手通1－27　カプコンビル　☎(06)946-6623(代)
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル　☎(03)440-4801(代)

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

"バリー・ピン"の57年

ゴットリーブに対抗してビンゴ開発など

米国バリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、ジョー・ディロン社長）が、ライバル会社のウィリアムズ社の親会社であるWMSインダストリーズ社に買いとられることになった――というニュースは世界中の業務用ゲーム機業者を驚かしつつある。とくにフリッパー製造部門は、バリー社の創業以来の業務部門だっただけに、バリー・フリッパーの売却は多くの人びとに強い衝撃をもたらした。

歴史的には、三〇年代のピンボールの大ヒットと衰退、戦後のフリッパーあるいはビンゴ・ピンボールの発達という背景があるが、バリー社は絶えずAMゲーム機のギャンブル機化という方針を持っていた、と説明することができる。これは三〇年代のピンボールゲーム機のペイアウト式をバリー社が率先して進めたこと（このため全米各地で長年にわたりピンボール機は全面禁止となったという経緯がある）、戦後はフリッパーを製造するかたわら、ギャンブル機としての"バリー・ビンゴ"を製造してきたこと（七〇年代に製造を中止している）などでも明らかである。

バリー社の創設もユニークである。デービット・ゴットリーブ氏（ゴットリーブ社の創設者）が歴史上初めてヒットさせた業務用ピンボール機「バッフルボール」（一九三一年）を扱っていた会社のひとつに、ライオン・マニュファクチュアリング社があった。このライオン社は賭博用のパンチボード、プッシュカードなどの印刷会社で、その共同経営者のひとりにレイ・モロニー氏がいた。モロニー氏は、仕入れてもすぐに売切れてしまう「バッフルボール」を見て、別のピンボール機「バリー・フー」（三二年）を開発、発売することにし、大ヒットさせた。このため新しい社名として「バリー・カンパニー」を採用、後に現社名へと変更した。「バリー・フー」はモロニー氏が偶然見かけた雑誌の名前からとったものである。

ゴットリーブ社とバリー社はこの当時から対立しており、ゴットリーブ社が健全なAMゲーム機としてピンボール機を開発、製造したのに対し、バリー社は似たようなピンボール機をギャンブルのために開発、製造することになった。戦後ゴットリーブ社が"フリッパー"を開発した（四七年）のに対し、バリー社は賭博用の"バリー・ビンゴ"を開発した（同社は五〇年代フリッパーを作らずビンゴ製造に専念した）ほか、スロットマシンの開発に着手、電動スロットで世界的メーカーとなるまで成長した。

この間、モロニー氏は六三年にバリー社をビル・オドンネル氏らに売却、オドンネル氏が社長に就任した（七九年十二月まで）。同社の株式は六八年に上場され、ニューヨーク証券取引所（NYSE）で取引されている。同社の現在の主な業務はカジノ経営だと言って過言ではない（他の業務も併行して行なっている）。

セガ社初の欧州DB会合

Gフォース発表

セガ・ヨーロッパが世話役で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、子会社のセガ・ヨーロッパ社（本社ロンドン、ビック・レズリー支配人）を通じて、このほど初めて、欧州でのセガ社ディストリビューター会合を開催、欧州市場での同社製品の展開にはずみをつけた。

これはフランスの地中海沿いのリゾート地、カンヌの近くのリューズ・ラ・ナプールホテルで、六月三十日から七月一日にかけて催されたもの。日本のセガ社からは、浜原慶三海外事業部長が出席、あとはすべて欧州のディストリビューターらで、総勢約四十人。初日の夜はディナーパーティー、翌朝に製品の説明会という方式である。

披露された新製品の主役は「ギャラクシー・フォース」。スーパーデラックス、デラックス、アップライトの三種類。ロケーションの関係から、欧州でも米国と同様にこの種の"体感ゲーム機"はアップライトのほうがメインとなっているようだ。なお説明会では、ビック・レズリー支配人がすべて対応している。

このほか「ホットロッド」の4P（ジョイタイプ）、アップライト、そして「アルタード・ビースト（獣王記）」基板が披露された。

主な参加社は、英国からブレントレジャー社、デイスレジャー社、フランスからアミロ社、西独からノバ・アパラート社、オランダからフェルトメイヤー社、イタリアからエレクトロノロ社、スペインからユニデサ社。このほかスイスの二社、北欧二社など。

写真はセガ社初の欧州ディストリビューター会合（説明会）のようす。レズリー氏が説明している

フランスでのスロット導入

メーカー5社に

カジノ側の許可はまだ16ヵ所で

フランスでは昨年十一月に国内カジノ（合法的賭博場）へのスロットマシン導入を認めるに至ったが、実際には今年五月フランス大統領選挙が終ってから、やっと手続きが開始されることになった。これはすべてフランス内務省の管轄の下で行なわれるもの。メーカーとして許可されたのは結局、ユニバーサル、シグマ（以上日本）、バリー社、IGT社（以上米国）、アリストクラット（英国）の五社だけ、また国内のディストリビューターは三社しか許可されていない、とのこと。

フランスでは八三年以来、全面的にギャンブル機を禁止しており、例外的に国内約五十ヵ所のカジノでの賭博遊技を認めていたが、カジノの斜陽化防止のためカジノへのスロットマシン導入を条件つきで認めることになったもの（本紙第329号、第333号参照）。五月からやっとスロットマシンの導入が始まったが、七月（バカンスが始まる）までに導入されたのは十六ヵ所のカジノだけで、全体の十分の一ほど。それでもメーカーにとっては魅力のある市場となったようだ。

残る十分の九のカジノには、バカンス後に手続きが再開されることになるが、はたしてカジノの斜陽化を止めることができるかは不明である。

「バンザイ・ラン」のプレイ面

垂直方向へ進む

ウィリアムズの新作フリッパー

米国ウィリアムズ・エレクトロニクス社（本社シカゴ、マーチー・グラズマン副社長）では、同社フリッパーの新作として、「バンザイ・ラン」をこのほど発表した。「バンザイ」は日本語から来た英語で、万歳の叫びを表わすとともに、向う見ずという意味にもなる。

同機の最大の特徴はバックガラスに相当する垂直面がプレイフィールドの延長として使用されていること。テーマはモトクロスレースで"キング・オブ・ザ・ヒル"をやっつけるというもの。通常のプレイフィールドで四人のライダーと競走して勝つと、上の面へと進むことができる。

Williams' "Banzai Run"

香港　Bondeal Charts　九龍

7/26	7/20	機種名（メーカー名）	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	ビンジケーター（アタリ）	8
2	−	スカイソルジャー（SNK）	1
3	3	チェッカーフラグ（コナミ）	4
4	2	アルタードビースト〔獣王記〕（セガ社）	2
5	4	P−47（ジャレコ）	8
6	−	ザイボット（アタリ）	33
7	6	ラリーバイク〔ダッシュ野郎〕（タイトー）	5
8	8	ゲリラウォー〔ゲバラ〕（SNK）	31
9	10	ブラステロイド（アタリ）	18
10	5	ドラゴンニンジャ（データイースト）	13
トップ5完成品ビデオ			
1	1	ストリートファイターDX（カプコン）	41
2	2	コンチネンタルサーカス（タイトー）	9
3	3	ウェック・ルマン24（コナミ）	52
4	4	トップスピード〔フルスロットル〕（タイトー）	4
5	5	オペレーションウルフ（タイトー）	26

話題のマシン

"ＣＰシステム"初の「ロストワールド」

連射して突撃

カプコンからＴＶボウリングゲーム機も

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、同社"ＣＰシステム"第一弾「ロストワールド」が七月末、またＴＶボウリングゲーム機「カプコンボウリング」が八月上旬それぞれ発売となった。

「ロストワールド」は、魔の創造主が生み出した邪悪神が人類の都市、文明をすべて破壊した後、人々の無念のオーラが二人の超戦士を誕生させ、邪悪神に向かっていく、という設定のゲーム。二人同時プレイもでき、プレイヤーは画面内を自在に飛び回りながら、敵を銃撃により倒していく。

ロストワールド
下は操作盤

画面はステージによりタテあるいはヨコにスクロール。八方向レバーと同社開発ローリングスイッチを使用。このスイッチは高さ約二㌢、直径約五㌢の円柱状で、上面に指をのせる三つのくぼみがあり、発射方向（回す）と発射（押す）を兼ねたもの。全方向への連射ができ、押したまま回せば迫力ある攻撃が展開できる。

アイテムを取っておくと、途中のショップでいろいろな武器が買える。巨大なボスを倒すとステージクリア。ダメージ制で敵の攻撃を受けるごとにダメージメーターが減っていき、なくなるとゲーム終了。基板販売でOP価格十七万八千円（スイッチは別売で一万円）。

「カプコンボウリング」はアップライト型で、米国インクレディブル・テクノロジー社開発ソフトをカプコンが改良を加えたもの。一人から四人まで（交互に）プレイできる。画面は右半分に真上から見たレーンが、左半分にスコアやメッセージなどが表示される。

右と左のボタンで球種を決め（表示カーソルを数段階に移動、中央部でストレート）、トラックボールで投球位置をセットし、トラックボールを回して投げる（その強さに応じたスピードで転がる）。プレイヤーの意思がボールにかなり反映されて本格的。コミカルなイラストによるメッセージ、投球までの制限タイムを示す砂時計などが面白い。一ゲーム終了でゲーム終了（知かくできる）。アップライト型でOP価格三十三万円。

カプコンボウリング

武器自由選択、多彩な忍術駆使

抜忍が復しゅう

アイレムの「最後の忍道」基板

忍者アクションを内容としたTVゲーム機「最後の忍道」が、アイレム販売(株)（本社大阪、高嶋由之社長）から八月四日発売となった。

これは抜忍"月影"が、両親を殺した忍に復しゅうの戦いを挑むというもの。コンピューターグラフィックを駆使したきめの細かい画面で、画面内を飛び回る月影や敵の動きがリアルでダイナミックに表現されている。画面は基本的にプレイヤーの動きに従ってヨコスクロールするが、場面により少しタテにもスクロール。八方向レバーと三つのボタンを操作。

寺、草原、忍者屋敷、崖、岩場、洞窟など全部で七ステージ展開。画面下部に手裏剣、刀、爆弾、鎖がまの四種類の武器が表示されており、ボタンでいつでも自由に選べるが、その場面に有効な武器が示されるので、選択に戸惑うことはない。空中の敵はジャンプ（ボタンを押す長さで高さを調節）しながら攻撃。黄色の忍者を倒すと、武器のパワーアップ、画面内の敵を消滅させる術、月影に一歩遅れて同じ動きと攻撃を行なう分身、火の輪の術――などが得られるアイテムが現れる。敵にやられるかタイムオーバーで一人アウト、三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。基板販売OP価格十六万八千円。なお「Mr.ヘリ」用ROM（七万四千円）、「Rタイプ」用サブ基板（八万八千円）も十八日発売となる。

最後の忍道

4人用クレーン機

落とし口が回る

タイトー「ファンタスティックドーム」

クレーン機「ファンタスティックドーム」が、(株)タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から七月中旬発売となった。

同機は四人用で、景品が入った円形ドームを囲んで同時プレイができるもの。ドーム内中央の上部に景品ディスプレイ用の小さなドームが設置されており、アイキャッチャーの効果がある。

硬貨投入後Aボタンが点滅するので、押すとクレーンのアームが移動した後、点滅が消える。次にBボタンが点滅するので、押すとクレーンが下がり、下部に届くと景品をつかんで上昇。最上部までくると、アームは自動的に景品落とし口の上部まで来て止まり景品を落とす。ただし景品落とし口の穴はターンテーブルと一緒に回っており、払い出し口と穴が合っていないと、景品は元に戻されてしまう。プレイ中メロディーが流れる。OP価格五十六万円。

ファンタスティックドーム

話題のマシン

左右へ20度傾斜、コミカルタッチで

変則コース疾走

セガ社体感ゲーム機「パワードリフト」

カーレースを内容としたTV体感ゲーム機「パワードリフト」が、(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から八月五日発売となった。

これは同社"体感ゲーム"シリーズ第九弾となるもので、ハンドル操作に合わせてコックピット全体が左右にそれぞれ二十度傾く。コースに特徴があり、急なアップダウンやヘアピンカーブ、ガードレールがなく途中で切れている個所（ジャンプで飛び越す）もある立体状などを設定。このため車の動きが激しく、それに応じて背景画面も上下左右に大きくスクロールし、スピンした時には車の回転に合わせて背景が三百六十度展開。

またドライバーがコミカルで、他車を追い抜くとガッツポーズを見せるほか、笑ったり泣いたりする。同ゲームはレースもさることながら、画面展開の面白さに重点を置いている。

プレイヤーはハンドルのほかシフトレバー、アクセル、ブレーキを操作。

パワードリフト

"メガシステム1"第3弾

謙信との決着を

ジャレコから「武田信玄」基板

戦国時代の武将によるチャンバラを採用したTVゲーム機「武田信玄」が、(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から八月下旬発売となる。

これは文字どおり武田信玄の戦いを展開するもので、諏訪頼重との戦い、塩尻峠での小笠原長時との戦い、村上義清と戦う戸石崩れ、川中島の戦いと歴史上の場面に続き、最後にゲームならではの上杉謙信との決闘になるという五ステージ構成。

画面はプレイヤーの動きに従ってヨコスクロールする。二人同時プレイもでき、一人は武田信玄、もう一人はその影武者となって、八方向レバーと二つのボタンを操作する。

一ステージはチャンバラ、乗馬、チャンバラ、敵武将との戦いと四場面構成。チャンバラはボタンにより剣で左右の敵を斬り倒していく。二つのボタンを押したまま、レバー上方向でジャンプ斬り、下方向でしゃがみ斬りができ、もし敵に捕まったらレバーを左右に振ると信玄がキックして敵を倒す。乗馬は走りながら画面上部の的に矢を射るというボーナスシーン。風、林、火、山のアイテムを取るとパワーアップ。また俵を斬ると爆弾が爆発し周囲の敵が倒れるなど、さまざまな攻撃アイテムが出てくる。ライフゲージがなくなるか敵に斬られるとアウト。持ち人数が全部アウトになるとゲーム終了（一人追加となるアイテムもある）。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

武田信玄

まずモヒカン刈りやプロレスラー、美女などドライバーを十二人の中から選び、コースを五種類から選択。各コースは五つのサーキットで構成され、全部で二十五サーキットある。十二台でレースを展開。画面右中央に現在の順位と車の位置が示されている。三位以内でゴールすれば次のサーキットへ進む。三位以下でのゴールまたは全サーキットをクリアした時はゲーム終了となる。二十六㌅TVモニター採用コックピット型（デラックスタイプ）でOP価格百三十六万五千円。

ミニ文具など

景品9種追加

ナムコ

(株)ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではプライズマシン用の景品セットの種類を大幅に増やし、七月上旬から発売した。

これは景品の種類別、対象客別にセットしたもので、今回九種類増えた。主なセットは次のとおり。

女児向け玩具「おじょうさんセット」（四百七十個）、「おしゃれ文具セット」（二百四十個）、「大型ぬいぐるみセット」（百五個）、「ゴルフセット」（三百五十個）、七十五㍉カプセルセット（二百三十五個）など（以上各二万円）のほか、各種景品二千個セット（五万五千円）も。

おしゃれ文具セット

おじょうさんセット

発信を聞き発進

昭和鉄工のバッテリーカー「ナサ」

バッテリーカー「ナサ」が、昭和鉄工(株)（本社東京、森政行社長）から三月下旬以降発売となっている。

これは宇宙船"コロンビア号"をモデルにしたもので、スリムなデザイン。二人乗りだがコンパクトサイズで、尾翼が背もたれになっている。走行中に"こちらナサ"という音声が繰り返して出るほか、"ピーピーゴー"という擬音も鳴る。ボディーの色はシルバー、イエロー、ホワイトと三色を用意している。大きさは幅六十㌢、長さ百十六㌢、高さ五十五㌢、重量は四十七㌔グラム。大人と子ども各一人でも乗れる。定価三十九万円。

ナサ

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.90

鎌先英太郎

猫〈4〉

銀座の店店のトタン屋根の上には真昼であったせいか猫の姿を見かけなかったのだが、銀座の街を歩いている女性の姿はあの俊敏な猫によく似ていた。後年、『熱いトタン屋根の上の猫』という映画を見た。私がはじめて銀座を歩いた時、おつにすまして、しなやかに歩いている、当然ながら田舎から出たばかりのもっさい私などを蟲けらのように黙殺して通りすぎてゆく女性たちを見て、真逆彼女たちが熱いトタン屋根の上でじたばたするようなことがあるのだろうとはおもえなかった。

『陽のあたる場所』のエリザベス・テーラーは眩しいほどの存在だったし、何も知らない当時の私にとっては銀座の女たちもエリザベス・テーラー、省略してリズといったけど、リズと同じように、とても眩しい存在だった。

肝心の大学入試の方だが、結果としては一勝一敗であった。親が期待していた大学では一敗地に塗れてしまい、あんな大学はと言われていた、遊び大学の方にしか受からなかった。別に深夜の猫騒動のせいではなく一重に本人の力不足がそういう結果をよんだだけのことである。

下宿は変な縁から墨田区隅田町にきめた。分りやすくいえば、永井荷風で有名な玉の井である。

もっとも下宿をきめる時にそこが玉の井であることを私が知っていたかというとそうではなかった。

下宿を紹介して下宿に連れて行ってくれた人は世慣れた人でやはりその道の達人であったのであろう。玉の井のはずれのその家へ玉の井を通過せずに案内してくれた。

東武線の鐘ヶ淵駅で下車して、外側から玉の井の外れへと近づいて行ったのである。「ここがあの鐘紡発祥の地です」などとまことしやかに説明しながら狭苦しい感じがする踏切りを渡って横にそれたとおもうと大きな溝沿いの暗い道をずんずん歩いていった。小さな町工場などがあったが夜だから静かなものだ。鐘紡よりもちょっと遠くに見える大きく高い煙突に《長瀬健康ボール》とかいてあるのが私の注意を惹いた。当時の子供にとって長瀬健康ボールというのは神様のような存在であった。野球をする時の必需品が長瀬健康ボールと美津濃のバットであり、バットは高価で手づくりで間にあわせる場合もまだ多かったが、ボールだけは自分たちでつくったものでやる場合とそのボールを使う場合とでは、ゲームの面白さが全然ちがったものになるのだ。

墨田川でも臭くて驚いたのだが、鐘ヶ淵の溝は消毒薬のような石灰か石炭酸のような臭いがしていた。そこら辺りを漂っているのである。田舎のこととひきくらべて、どこかこの近所で悪い病気にでもかかった人がいて保健所の人が消毒をしたのだろうかとおもいながら案内の人について玉の井の下宿に向った。

今でも滝田ゆうの本が出るとつい買ってしまうのはこの時二箇月ほど玉の井で下宿をしていたからである。これは私だけのことかもしれないが、滝田ゆうの絵を見ているとかならず、つんと鼻をついてくる石炭酸の臭いがそれに伴ってくる。多分滝田ゆうもこの臭いの件については賛成してくれることだろう。玉の井近辺ではいつもこの臭いがつきまとっていた。これは私にとっては条件反射になってしまっている。

もうひとつ滝田ゆうの本を離せない理由がある。あのふきだしにまで出てくる猫の絵だ。

玉の井近辺は板張りの壁にトタン屋根のバラックばかりで、大きな樹木はひとつもなく、東京へ出た記念にとおもって写真をとったら、空地はみな家庭菜園でねぎなどがうえてあり、田舎の畠に畑仕事の道具を置く小屋が点点と建っているような情景に写真が出来あがり親にそんな写真を恥しくて送れないような気持になって、折角出来あがった写真も没にしてしまった。

玉の井にも猫はいた。浅草の猫とちがって、周囲がまだ戦災の傷から浅草ほど復興していなくて空地が多く広いせいか、玉の井の猫たちは概しておっとりとして静かな風情であった。

下宿にも猫が一匹いた。三毛のぶちであった。猫には罪はないのだが実はこの猫は脱腸であった。私は子供のころは脱腸というのは男だけがかかるもので脱腸になると睾丸がとてつもなく大きくなってしまう、信楽焼の狸の睾丸がそれであると悪童連中に教えられてきたので、脱腸というのは男だけがなるものだとばかりおもっていた。ところが田舎の隣りの家の女の子が脱腸にかかり、女性も脱腸になるということをはじめて知り、また女性の脱腸が雲古のたれ流しのような症状になることも知らされた。

その女の子はどうしてか私の家で遊ぶのがすきで、しょっちゅう私の家にあがりこんで、しかも脱腸なので、私の母はその後始末にいつも大変であった。

私もその件で脱腸づいてしまったのか、この下宿の脱腸の猫は私の部屋にいるのが非常にすきなようであった。戸を閉めておいたらいいじゃないかと言われるかもしれないのだが、バラックにはそんなきちっとした戸などは用意されてはいなかった。

押入れも大きな棚の前にカーテンというのか布がたらされているだけなのだ。猫にとっては出入りはまったく自由である。

今にしておもえばその頃は餌の問題を別にして考えると猫にとっては天国だったかもしれない。猫が三千世界を通じてもっとも嫌いなものは内と外とをしきる戸であるのだ。

外からそのバラックの下宿に帰ると部屋の中に点点と猫のたれ流したものの跡がついている。

どうやらこの猫がいちばん好む場所は机の前の座布団と押入れの蒲団の上らしくて、この二個所の上にはその痕跡がもっとも濃密に印されていた。

こちらは単なる自衛手段として蒲団の上に新聞紙をしいて部屋を出るようにしたのだが新聞紙は簡単にひきはがされてしまう。次なる手段として新聞紙の上に本をばらまいて出ることにした。これは効を奏して数日間はこの猫はそれらの上にあがってはいなかった。ああよかったとおもっていた矢先の出来事である。

ある日帰って見ると、新聞紙の上の本はすべて蹴散らされ、開かれた頁頁にはすべてねっとりとその脱腸の三毛猫の生ける印がすりこまれていた。

AUGUST 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	7.92
❷	4	ゴールドメダリスト（ＳＮＫ） Gold Medalist (SNK)	6.90
3	3	リングの王者（コナミ） The Main Event (Konami)	6.63
❹	6	エースアタッカー（セガ社） Ace Attacker (Sega)	6.44
❺	–	リードアングル（セイブ開発／テクモ） Dead Angle [Lead Angle] (Seibu/Tecmo)	6.29
❻	7	上海（サン電子） Shanghai (Sun Electronics)	6.21
7	5	バーディ・トライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	6.20
8	2	獣王記（セガ社） Altered Beast (Sega)	6.00
❾	–	メルヘンメイズ（ナムコ） Märchen Maze (Namco)	5.85
❿	15	ファイティングサッカー（ＳＮＫ） Fighting Soccer (SNK)	5.73
⓫	13	迷宮島（アイレム） Kickle Cubele (Irem)	5.72
12	8	ダッシュ野郎（タイトー） Rally Bike (Taito)	5.71
13	12	グラディウス　II（コナミ） Vulcan Venture (Konami)	5.70
14	10	功里金団（タイトー） Kurikinton (Taito)	5.53
15	14	航空騎兵物語（ＳＮＫ） Chopper I (SNK)	5.52
⓰	–	中華大仙（タイトー） Chuka Taisen (Taito)	5.50
⓱	25	ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco)	5.27
18	11	Ｆ１ドリーム（カプコン） F-1 Dream (Capcom)	5.17
19	16	１９４３改（カプコン） 1943 Part II (Capcom)	5.14
20	20	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	5.13
21	9	地獄めぐり（タイトー） Bonze Adventure (Taito)	5.07
22	17	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	5.05
23	18	Ｐ－47（ジャレコ） P-47 (Jaleco)	5.00
24	19	ベラボーマン（ナムコ） Beraboh-Man (Namco)	4.88
25	21	L.T.　ファイティングゴルフ（ＳＮＫ） Lee Trevino's Fighting Golf (SNK)	4.86

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.82
2	2	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	8.30
❸	4	ギャラクシーフォース（スーパーＤＸ）（セガ社） Galaxy Force (Super Deluxe) (Sega)	7.71
4	3	コンチネンタル・サーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	7.38
5	5	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	7.22
❻	7	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	6.81
7	6	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.76
❽	10	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	6.50
9	8	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	6.44
❿	–	チェッカーフラグ（コナミ） Chequered Flag (Konami)	6.40
11	11	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	6.25
12	9	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	6.19
13	12	ニンジャウォリアーズ（タイトー） Ninja Warriors (Taito)	6.07
14	13	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	5.83
15	14	ウェック　ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	5.57

■麻雀ゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スーパーリアル麻雀　PIII（セタ／タイトー） Super Real Mahjong Part III* (Seta/Taito)	7.38
❷	5	七対子（チートイツ）（ユウガ） Seven Pairs* (Yuga)	6.78
3	2	麻雀クリニック（ホームデータ） Mahjong Clinic* (Home Data)	6.57
4	3	麻雀学園（ユウガ） Mahjong Academy* (Yuga)	6.56
5	4	お雀子ハイスクール（ビデオシステム） Ojanko High School* (Video System)	5.92

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	6.60
❷	4	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	4.67
3	2	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	4.51
4	3	レーザーウォー（データイースト） Laser War (Data East)	4.50
❹	–	シークレットサービス（データイースト） Secret Service (Data East)	4.50

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」㊱

罪刑法定主義に背く

白紙委任、立証責任転換、「当面」などの矛盾

問　さて日弁連のまとめた**「新風営法に関する資料集――適正な運用と見直しのために」**（六十二年七月）に沿って、日弁連の「要望書」（五十九年六月）、「要望書(二)」（五十九年九月）、そして「意見書」（六十年二月）で「八号営業」の規定の仕方に問題があることを見てきました。

その上で、日弁連の指摘する罪刑法定主義違反を考えてみましょう。

答　いよいよ本論に入るわけですね。

問　日弁連は「八号営業」の規定の仕方で出てきた問題点を整理すると次のようになる、としています。

a、「白紙委任」の問題を含めて対象となる営業の範囲が不明確である。

b、必要かつ合理的な範囲に限定されていない。

c、事実上営業といえないものにまで規制が及ぶ。

d、立証責任を、営業者側に転換させている。

e、運用が、適正な範囲に限定される保障がない――など。

衆参両院の付帯決議も「ゲーム機の規制の在り方について引き続き検討すること」とし、今後にわたる改善を求めている――と指摘した上で、国会審議での問題点を次のように指摘しています。

――「営業の範囲が不明確であるという問題点については警察当局は、繰り返し、法律で委任した範囲は明確に限定されている、弾力的運営のために政令委任は必要であるとし、必要・合理的範囲に限定されていないという問題点についても、スポーツ物、宇宙物など専ら健全な娯楽に提供されているゲーム機だけを備えている店については、規制の対象からはずせとの批判に対して、結果が定量的にあらわされるものか、勝敗の決するものは、賭博に利用される可能性があり、その一部でも規制の対象からはずしてこれを緩めると、脱法行為を許すことになり、法規制の目的が達成されなくなるとの理由で頑として応じなかった。

その結果、許可を要しない営業の範囲が明確でない矛盾が、小委員会の論議のなかで明らかにされたし、運用基準で一旦許可営業したものの一部について、当面許可を要しないものとして取り扱うということになり、運用を警察の匙加減に委ねざるを得ない規制であることが明白になった。恣意的運用が心配される事態である。また、当連合会の意見書が指摘するとおり、法が『射幸心をそそるおそれのある営業』として、問題となった場合の挙証責任を、行政側に負わせていたものを、規則でテレビゲームその他について、『射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く』として、あたかも挙証責任を転換したかの如く読める定め方をしているのである。破綻が早くも露呈されることになった」（「資料集」、二二頁）。

答　生まじめに述べているので、そのまま理解できると思いますが、「八号営業」の規定の仕方がそもそも複雑で変則的なので、それに沿って説明するとなると、どうしてもやや厳密な言い方でない感じとなりますね。

引用文中「運用基準」とあるのは警察庁の「解釈基準」を指すことは明らかですが、その後に続く文は、「法令で一度は許可営業であると決めておいたうえで、そのうちの一部について〝当面は許可を要さない扱いとする〟としており、……」と読めばよいことになるでしょう。

これは「八号営業」に係わる遊技設備について重大な問題点であり、日弁連は「資料集」のなかで、次のように指摘しています。

――「機械式のもぐら叩き機については、『当面見守る』という説明をしているが、『当面』というのがいつまでかがあいまいな上に、本来違法である状態を当面放置するということ自体極めて異常なものであって、今回の法規制があまりにも行きすぎたものであることの証明である」

問　私の理解する「罪刑法定主義」は、「法律なければ犯罪なし。法律なければ刑罰なし。犯罪なければ刑罰なし」というもので、憲法第三十一条で定められているとおり、と考えています。

新風営法では罰則を設けているわけですが、罪刑法定主義に反していることはありませんか。

答　どういう営業が無許可営業で処罰の対象になるか、は当然ながら明白でなければなりません。

それが罪刑法定主義から来る大原則のひとつです。

ところが「八号営業」の規定の仕方はあいまいで、どういう営業が無許可営業として処罰の対象となるか、は明らかであるとは決して言えません。

この点で、憲法違反であり無効であるとの疑いが強い、と日弁連は指摘しているのです。

罪刑法定主義は、①成文法主義、②類推解釈の禁止、③絶対的不定期刑の禁止、④刑罰不遡及の原則などを内容にしています。うち成文法主義は「どのような犯罪に対しどのような刑罰を科すかは成文の法規で定めなければならない」という原則です。ところが、新風営法では「八号営業」の規定において規則などに〝白紙委任〟しています。この点でも違憲無効の疑いは濃厚でしょうね。

新風営法を勉強する会

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス　8月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ダブルドラゴン（タイトー）	9.10
2	オペレーションウルフ（タイトー）	8.85
3	バッドデューズ〔ドラゴンニンジャ〕（データイースト）	8.83
4	メーンエベント〔リングの王者〕（コナミ）	8.46
5	ヘビーバレル（データイースト）	8.35
6	アフターバーナー（セガ社）	8.15
7	アウトラン（セガ社）	7.98
8	ゲリラウォー〔ゲバラ〕（ＳＮＫ）	7.82
9	スーパースプリント（アタリ）	7.77
10	ローリングサンダー（ナムコ／アタリ）	7.68
11	スーパーハングオン（セガ社）	7.54
12	サンダーブレード（セガ社）	7.51
13	ニンジャウォリアーズ（タイトー／ロムスター）	7.39
14	ロードブラスターズ（アタリ）	7.37
15	720°〔スケートボード〕（アタリ）	7.33
16	クォーターバック（レーランド）	7.32
17	テクモボウル（テクモ）	7.29
18	ビジランテ（アイレム／データイースト）	7.21
19	スーパーコントラ〔スーパー魂斗羅〕（コナミ）	7.21
20	ストリートファイター（カプコン）	7.10
21	エンデューロレーサー（セガ社）	7.02
22	ビンジケーターズ（アタリ）	6.91
23	トップスピード〔フルスロットル〕（タイトー／ロムスター）	6.87
24	スピードバギー〔バギーボーイ〕（辰巳／データイースト）	6.68
25	イカリ・ウォリアーズ〔怒〕（ＳＮＫ／トレードウェスト）	6.61

ベスト・ニューアップライト

1. チュービン（アタリ）
2. フォーゴットンワールド（カプコン）
3. ファイナルラップ（アタリ）
4. ホットロッド（セガ社）
5. バイパー（レーランド）

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	シノビ〔忍〕（セガ社）	8.71
2	ツィンイーグル（タイトー）	8.40
3	ラストデュエル（カプコン）	8.00
4	チョッパー１〔航空騎兵物語〕（ＳＮＫ）	7.80
5	カプコン・ボウリング（カプコン）	7.71
6	ロードブラスターズ（アタリ）	7.69
7	デッドアングル〔リードアングル〕(セイブ／ファブテック）	7.65
8	ツィンコブラ〔究極タイガー〕（タイトー／ロムスター）	7.61
9	シルクワーム（テクモ）	7.50
10	チャンピオンシップ・スプリント（アタリ）	7.35
11	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	7.06
12	ラスタンサーガ（タイトー）	7.04
13	カゲキ〔火激〕（タイトー／ロムスター）	6.92
14	エージャックス（コナミ）	6.88
15	パイロス〔ワードナの森〕（タイトー）	6.85
16	ポールポジション　II（ナムコ／アタリ）	6.84
17	ビッグイベントゴルフ（タイトー）	6.72
18	ペーパーボーイ（アタリ）	6.70
19	タイムソルジャー〔バトルフィールド〕（ＳＮＫ／ロムスター）	6.69
20	スカイシャーク〔飛翔鮫〕（タイトー／ロムスター）	6.57

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	サイクロン（ウィリアムズ）	8.95
2	バンザイ・ラン（ウィリアムズ）	8.53
3	ピン・ボット（ウィリアムズ）	8.22
4	スペースステーション（ウィリアムズ）	7.78
5	ハイスピード（ウィリアムズ）	7.55
6	Ｔ－Ｘ　セクター（ゴットリーブ／プリミア）	7.30
7	ファイア（ウィリアムズ）	7.07

《本紙特約》　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

New Video Rush From Capcom, Irem, Jaleco

"Capcom Bowling"

A new video rush is currently continuing. However, since the manufacturers seem to be affected by shortages of semiconductors, including masked ROMs, and cannot fix a shipment schedule smoothly. But, this may mean an opposite situation. That is, they may be unveiling new videos one after another, thinking that they may make a hit, since their competitors are also suffering from shortages of semiconductors.

The most active, among others, is Jaleco Ltd., Tokyo, which exhibited its new videos to its distributors on May 24 and July 14 at Tokyo head office. These are new softs for Jaleco System boards. As its Mega series, "P-47" (end of May), "Kick-Off" (end of June), "Takeda Shingen" (end of August) were unveiled, while as the CB series, "Makai Densetsu" (end of July) was already unveiled. Thus, the company has unveiled a new game every month, and will reportedly continue to unveil a new game at this pace.

Following the distributors meeting (May 13–15) in the U.S., Capcom Co., Ltd., Osaka, held a private show in Tokyo (June 24) and Osaka (June 27), unveiling new videos employing its "super chip" (see *Game Machine No. 334*). "Forgotten World", a new video in the "super chip" series, will be released at the end of July. The 2nd piece "Ghost'n Goblin II" (overseas naming and date of release not fixed). The company is releasing new videos: "Last Dual" of the PC board type (early June), "1943 Part II" of ROM kit (early June), and will release "Capcom Bowling", dedicated up-right (early August).

On July 21, Irem Corp., Osaka, invited distributors, and unveiled the new video "Ninja Spirit" (overseas naming not fixed; to be released on August 4). This game is said to be likely to make a hit. According to Irem, "due to shortages of semiconductors, PC boards will be probably limited in sales, but will accept ROM replacement for "Mr. Hell" or supply to "R-Type" in the form of sub-PC boards". However, "R-Type" is becoming popular again very recently, and it will be difficult for operators to do soft replacement from "R-Type".

Meanwhile, Data East, Konami Industry and SNK Corp. are unveiling new videos one after another, and will ship them in July and August. However, these manufacturers will have to be affected by shortages of semiconductors.

Sega's 9th Simulation "Power Drift" Deluxe

At its private show held in Tokyo (July 19) and Osaka (July 21), Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, unveiled its 9th simulation video "Power Drift". In this coin-op video, "by muscle power, Western roughbacks give a spin like rodeo, and develop a high-power off-road race". Of course, the driver's seat moves 20 degrees sideways according to the screen's movement.

The player starts the race by choosing one of the five courses from A to E. Each course has five circuits along each of which runs 12 cars, and if he reaches the goal at higher than fourth, he can advance to the next circuit.

Sega stresses that due to the use of three 16-bit CPUs, "Power Drift" allows players to realistically experience back and forth, right and left and up and down movements which have so far not been possible. To put it simply, the new video may be said to be a conspicuously upgraded version of Sega's "Out Run". Sega, however, asserts that it is no as simple as that. On August 5, Deluxe Type will be released in the domestic market.

At the private show, Sega also exhibited the new video "Center Court", and PCB for "System 16". This is a tennis video that can be enjoyed by 1 to 4 players simultaneously. Each player controls two levers and one button.

A simple version, Deluxe Type, of "Galaxy Force" was put on the market in early July. A more simplified version of Super Deluxe Type, it is designed to turn only 30 degrees left and right. As in the case of "After Burner", "Galaxy Force" was at first shipped in the form of prototype, and later made complete by ROM replacement. The latter is discriminated by putting "II" like "After Burner II" and "Galaxy Force II". In short, it means that the latter is complete (this sort of naming is peculiar to Sega).

"Power Drift" Deluxe type

Komami's Stocks Shifted To TSE & OSE 1st

On July 20, Tokyo Stock Exchange (TSE) and Osaka Stock Exchange (OS (OSE) announced that it was decided to shift the listed stocks of Konami Industry Co., Ltd., Kobe, will be shifted from the 2nd to 1st section since August 1. This is due to the fact that Konami Industry's stocks have been recognized to be satisfying the acceptance requirements, such as the number of stocks exceeding 20 million.

So far, Nintendo Co., Ltd., Kyoto, has been the only amusement game manufacturer whose stocks are listed on the Ist section of TSE. Nintendo is expanding its revenue by home video sales. As a result, it has virtually withdrawn from the coin-op business (at least in Japan). Among the revenue (March 1987 to February 1988) of Konami Industry whose stocks shift to the 1st section, sales of coin-op games are small in share at 13.9%. Its home video sales account for 80.9%, and the majority of them are Nintendo's home video soft (75.0% of revenue).

Although not announced officially, Namco Limited, Tokyo, is said to be planning to shift its stocks from the 2nd to 1st section of TSE. In the case of Namco, too, sales of home video soft occupy 45.0% of its revenue (April 1987 to March 1988), under the strong influence of Nintendo's "Family Computer (Fami-Com)". At Namco, however, the coin-op games division occupies 53.6%. When Namco shifts its stocks to the 1st section of TSE, it will become the first such TSE listed full-scale enterprise in the coin-op game business.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

●2人同時プレイ可能
●途中参加可能
●コンティニュー可能
●8方向レバー+2ボタン

NEW GAME

犯人逮捕に命がけ！

コミカルな警官2人組（スミス&ウェソン）が、
100万＄を強奪したギャングどもを逮捕すべく大活躍！
痛快なキャラシューティングゲーム！

スタートデモ

1st. 表通り

2st. 裏通り

3st. 港の倉庫街

4st. 貨車の走る操車場

5st. 岩や森林などの荒野

VIDEO GAME

© KONAMI 1988

記録の壁を突き破れ！

ハイパーオリンピック'84から4年、あの興奮がタイムリーに、さらにバージョン・アップして登場。ビジュアル・テクニックを駆使した今までにない奥行きのある画面。臨場感あふれる音楽と効果音。ボタンの連打力とテクニックが、ダイレクトにキャラクターに伝わる、体感スポーツ・シミュレーションの傑作だ。

●4人同時プレイ可能
●3ボタン（ジョイスティックなし）
●コンパネ別売

好評発売中

1 100mダッシュ

2 走り幅跳び

3 400mリレー（予選）

4 クレー射撃

5 110mハードル

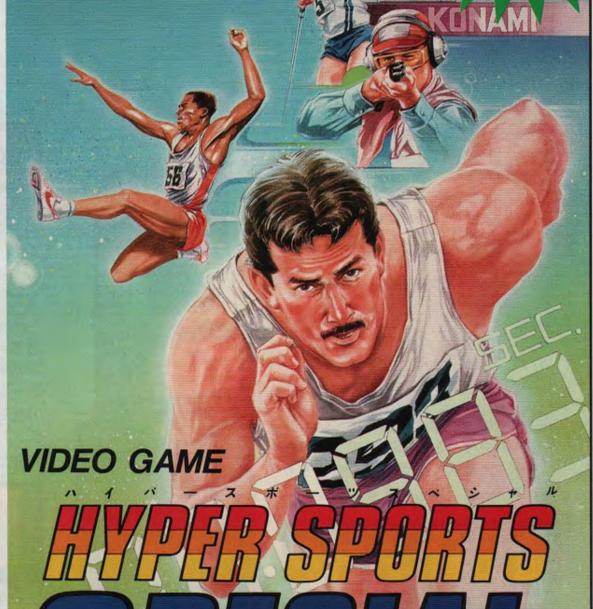
6 アーチェリー

7 やり投げ

8 走り高跳び

9 400mリレー（決勝）

VIDEO GAME

ハイパースポーツスペシャル

HYPER SPORTS SPECIAL ™

© KONAMI 1988

コナミ株式会社
本社・サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL. 03 (264)5678
大阪支店・サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL. 06 (334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5-2-9 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2-8-30 TEL.092(715)2367